

<エッセイ> 「妖怪ウォッチ」から見える時世

著者	ハイエク マティアス
雑誌名	日文研
巻	57
ページ	42-47
発行年	2016-09-30
URL	http://doi.org/10.15055/00006497

「妖怪ウォッチ」から見える時世

マテイアス・ハイエク

数ヶ月前、任天堂3DS用のゲームソフト、レベルファイブの「妖怪ウォッチ」がヨーロッパで発売された。それに合わせて、フランスの『*Le Monde*』紙から私にインタビューの依頼が来たが、困ったことにゲームの内容がまったくわからなかった。ゲーム好きの自分は、一度もやらないでゲームのことを語るのをよしとするはずもない。幸い、現在は日文研に来ており、早速「怪異・妖怪文化資料データベースプロジェクト室（通称小松研）」に行ってみると、研究資料としてソフトは揃っていた。流石日文研だ。あるいは流石小松研といったほうがいいかもしれない。自分もひと昔前までそのプロジェクト室で働いたことがあるが、あの頃からマンガなどを含めて妖怪関係の画像資料を収集するという方針が決まり、それがずっと継続されているわけで、とうとうゲームまでも収集される時代になったなあ、と、まず感嘆した。しかしよく考えたら、驚くほどのことではない。アーケードゲームはもとより、任天堂のファミコンが台頭する八〇年代の家庭用ゲーム機が、全世界に普及して以来、日本製のテレビゲームはマンガなどよりもいち早く一種の日本文化を伝える媒体となった。この「ゲームによって伝わる日本文化」には、幾つかのレベルがあると思う。

それはまず「ビジュアル」のレベルで、つまり日本独特の要素がゲームのビジュアルに多用されるといふことだ。例えば自分が初めて「たぬき」を、変化能力を持つ「妖怪」として認識

できたのは、「スーパーマリオブラザーズ3」（任天堂、一九八八年日本発売、一九九一年欧州発売）をプレイした時である。ゲームの主人公のマリオは、アイテムによって様々なパワーアップした形に変身でき、そのうちの一つは「タヌキマリオ」だ。「タヌキマリオ」は地藏菩薩の石像という無敵の姿に化けることができるが、石像なので動けない。この要素は後に別のゲームにもしばしば採用されるが、日本的なコンテキストから発生していながら、やがてビデオゲームを横断する「文化」の一部となり、広く共有されるようになったのである。

もう一つのレベルというのは、「設定」である。こちらは、ゲームのビジュアルに日本色があるうかなかろうかと関係なく、小説と同じく製作者（プロデューサー・ディレクター・デザイナーなど）の思想・思考、あるいは経験が作品に何らかの形で反映され、「日本らしさ」を醸し出す、もう一つの文化的・社会的背景である。たとえば、「ポケモン」（任天堂、一九九六年日、一九九九年欧）に多大な影響を及ぼしたRPG、糸井重里制作の「MOTHER」シリーズの第一作と第二作には、モデルタウンのような田舎町、高速バス、デパートにガススタンドなど、八〇年代・九〇年代のアメリカ映画的なビジュアルを持つ一方で、父親の単身赴任（主人公である息子とは電話越しでしか接しえない）、長島茂雄からもらった野球ボールという主人公の宝物、あるいは、「あれ」という忌み言葉を名に持つ敵キャラのゴキブリなど、日本を連想させるような要素が豊かで、このシリーズの世界観の形成に大きな役割を果たしている。

もちろん、ビジュアルにしても、設定にしても、ゲームの制作過程においては二の次で、後から付け加えられることが多い。むしろ、一つのシステムから始まるものがほとんどで、ゲーム機（ハード）と媒体（カセット、CD、DVD、SDカードなど）の機能、特徴や制限を考

慮することで徐々に核となる部分が成り立っていき、ある程度できあがったシステムの上にビジュアルやキャラクター設定を、衣服のように被せるわけである。

かといって、ゲームの設定やビジュアルが重要でないわけではない。完成したゲームの受容は、システムにのみ左右されるものではなく、やはりビジュアルの貢献も大きく、どんなに斬新で面白いシステムでも、多くのプレイヤーに興味を持たせる「外見」と、プレイ中にゲーム世界に引き込み、ある種の共感を覚えさせる「設定」がないとヒットはしないのである。

では、「妖怪ウォッチ」はどうか。早速プレイしてみると、設定にたいへん驚いた。当初、「システムは宗家のポケモンと大して変わっていなさそうなので、設定も近いだろう」と思っていたのに、その先入観が早くも碎かれたからだ。システム上は確かにポケモンに近似しており、基本的にゲーム内の主人公を操り、「妖怪」を見つけてはすでに持っている妖怪との戦闘になり、勝利したら負けた方の妖怪を獲得するという流れである。また、妖怪にはポケモンと同様に幾つかのタイプがあり、それぞれのタイプは互いに相克関係を持っているので、戦闘時には相手のタイプに勝る妖怪を選ぶのが肝心。ただ、ポケモンと違って戦闘はリアルタイムで、つまり開始後は戦略を考える暇もなく、即断で操作しなければならず、難易度は低いとはいえプレッシャーがかかり、プレイヤーを忙しくさせる仕様である。

しかし、それ以上に「ポケモン」と比べて「妖怪」という存在の位置付けと、ゲームの目的、進行条件、または主人公のバックストーリーなどの設定に対して、強い違和感を抱いてしまった。

「ポケモンレッド」が欧州で発売されたのは一九九九年で、日本より三年も後だった。当時の自分は学部生だったが、「子供向け」という第一印象を振り切ってプレイしてみたら、上記

の「MOTHER」に似た王道的なRPGであった。

既定の名前のない主人公が、「ポケモン」という生物を集めながら成長させ、道場を訪れては「ジムリーダー」を倒し、最終的には「伝説のポケモン」までもゲットできる世界一の「トレーナー」になるという設定である。また、少年（少女）にはライバルがあり、自分を支える大人は母親（父は不在）と親とは違う存在である知識提供者、オーキド博士だ。博士から初めてのポケモンと、「すべてのポケモンをゲットする」という人生の目的を授かった主人公が旅に出るところからゲームが始まる。これらの設定は、九〇年代の典型的な冒険・熱血ものなれど、当時の多くの少年マンガ・アニメに共通するもので、家（日常・安全・子供時代）を離れ高い目標を達成するために世界に出て、仲間を集めながら真人間に成長していくという物語の流れを汲んでいる。つまり、いつも高いところを目指し、理想を追求するという教訓的な側面があると言える。

また、ビジュアルだが、ゲーム世界においてポケモンは当たり前のように存在する生物であり、強いて言えばポケモンがあつてこそ成り立つ世界である。だから、ポケモンを探しゲットしようとする主人公は、社会的に認められる志向をもっており、同様な志向の持ち主と関わりながら、成長して行く。すなわち、ゲーム内の社会のご真ん中にいるのである。こちらの方も、やはり少年マンガにも見られる（やや古めかしい）「社会勉強」的な教訓性が顕著である。さらに、「ポケモンを集める」という発想はいうまでもなく、カブト虫などの昆虫を集めて、戦わせ遊ぶという、日本ならではの遊びが背景にある。しかもその延長上、虫や動物が多く生息する「田舎」がポケモンにおいて肯定的に強調されており、公害の激しい「都市」と対照的に描写されている。総じて言えば、ポケモンの設定やビジュアルは「昔ながらの道徳的な教

育」と「現代的な平等性」など、バブル崩壊後にありながらも、希望に満ちていた時代の理想を具現化したものだった。

対して、「妖怪ウォッチ」の場合、「桜町」というニュータウンに住む平凡な少年ケータ、あるいは少女フミちゃんが、夏の自由研究の課題である昆虫採集をめぐる学校の高学年に挑発された結果、裏山に虫を探しに行き、普段目に見えない「妖怪」という存在を知る。そして、それを可視にするアイテム、「妖怪ウォッチ」とともに、案内役の幽霊執事を得て帰ってくるというところからゲームが始まる。ストーリーが進むと、頻繁に起こるらしい親の痴話げんかや街の人の異変の原因は「妖怪」だと判明し、主人公は新しい妖怪を集めながら町を探検し、住民の問題を解決していく。

ゲーム内の妖怪は主人公にしか見えない存在であり、ライバルや対戦相手もない。そして、妖怪側の代表キャラクター、「ジバニャン」との出会いを経てわかるように、「妖怪」とは「死者」であり、猫又のジバニャンを初めとして「動物霊」的なものが極めて多い。ゲームの最終目的は妖魔界へ行ってラストボスを倒し、妖怪のいたずらに終止符を打つということだ。ゲーム終了後、主人公が日常に戻ったかと思えば、妖怪の仲間たちは再び姿を現し、主人公と遊んでいく。

また、ビジュアルでいうと、町の構造は日本の現状を反映しており、キャラクターは「日本に昔からある妖怪」と、銘打つてのローカルなデザインで、現代の日本文化と古来の妖怪像を踏まえた作りである。

総じて言えば、目指すべく「上」も存在しなければ、妖怪の収取を通して、ゲーム内の社交性を高めることもない。しかも、一つの町という閉ざされた空間から出ることもなく、世界を

回って成長するという冒険性もない設定である。

主人公は理想を追求するどころか、現実の社会的なプレッシャーに耐えきれず、精神が少し不安定な子供が家庭の問題を妖怪という不可視な外因に求めたあげく、それらの死者と戯れる日々をおくっているようにさえ見える。妖怪キャラクターの可愛さとはうらはらな、なんとも暗い世界である。

ポケモンの（過剰に）ポジティブな設定に時代性を見いだせるなら、この閉塞的な思想背景は今の時代を多少反映しているということになる。「妖怪ウォッチ」のブームは、キャラクターデザインやシステムに魅かれた若年層のユーザーにこのような世界観が共有されていくことを意味すると考えると、ゲーム好きとしては遺憾と不安に思うとともに、歴史社会学者としてはとても興味深く観察していきたくるのである。

（パリ第7・デイドロ大学東アジア言語文化学部准教授／

国際日本文化研究センター外国人研究員）